

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

한국 PC 게임의 현황

Nick Rumas

2007년 7월 31일

[http://www.gamasutra.com/view/feature/1540/the\\_state\\_of\\_korea\\_pc\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1540/the_state_of_korea_pc_games.php)

한국의 PC 게임은 놀라움의 연속이다. 6년 전 한국에 처음 왔을 때 엄청난 초고속 인터넷 보급률과 나이에 관계 없이 전연령이 온라인 게임을 플레이하는 모습에 깜짝 놀랐었다.



그리고 사실대로 말하면 아직도 놀라고 있다. 서양인들은 보통 한국인은 스타크래프트(StarCraft)와 워크래프트(WarCraft)만 플레이한다고 생각하지만 그 외에도 인기 게임이 매우 많다.

한국의 PC 게임 시장을 이해하려면 우선 실제 소매 시장 현황을 알아야 한다. 사실 한국의 게임 소매시장은 매우 오래 동안 거의 변화가 없었으며 지금도 마찬가지이다.

사실 한국에 처음 왔을 때 한국 사람들이 이 정도로 게임을 많이 플레이하면 어느 곳에서나 Gameshop 이나 EB Games 를 쉽게 찾을 수 있으리라 기대하고 친구에게 게임샵이 어디 있는지 물어봤었다.

당연하지 않은가? 하지만 나의 기대는 철저히 빗나갔다. 여기에 대해서 더 자세히 설명하기 전에 먼저 게임산업종합정보시스템의 자료를 바탕으로 한국에서 가장 많이 판매되고 있는 PC 게임 5 개를 살펴보자.

1. 해리포터와 불사조 기사단(EA)
2. 프린스메이커 5(Fujitsu)
3. 커맨드 앤 컨커 3: 타이베리움 워(EA)
4. 심즈 2(EA)
5. 트랜스포머(Activision)

물론 이 글을 다 읽은 후에는 위에 리스트가 별반 의미를 가지지 않는다는 사실을 깨닫게 될 것이다. 정확한 판매량을 파악할 수 없기 때문에 어쩌면 위 리스트가 주목할만한 정보는 아니라고 말하는 것이 더 정확할 수도 있다. 사실 한국에서 게임샵으로 달려가 최신 PC 게임을 사는 것은 별일이 아니다.

좀더 정확한 상황 파악을 위해 내가 살고 있는 양주 지역을 예로 들어보겠다. 서울과 지하철로 연결된 양주는 서울의 북서쪽에 위치한 인구 200,00 명의 위성도시지만 도시 전체에 게임전용샵이 하나도 없다. 가장 가까운 게임샵은 아마 인구 450,000 만의 인근 도시인 의정부에 가야 찾아볼 수 있다. 그나마 그곳에서도 게임샵은 흥미진진  
곳 지하에 숨어 있다.



내 친구이기도 한 이 게임샵 주인은 한국에서 PC 게임을 판매하는 것은 미래가 보이지 않는

막다른 골목이라면서 그나마 쉽게 복사가 불가능한 콘솔 게임 덕분에 장사를 계속할 수 있다고 말한다.

한국 게임판매의 메카라할 수 있는 용산에서도조차도 새로운 정식 PC 게임을 보러 오는 손님은 거의 없고 당연히 판매되는 게임도 거의 없는 편이다.

전체적으로 소매 시장 자체가 존재하지 않는다고 말할 수 있다. 롯데마트나 이마트, 삼성테스코 홈플러스 등과 같은 대형 마트에는 상당한 규모의 PC 게임 섹션이 마련되어 있지만 역시 별다른 움직임이 없다.

여기에는 크게 두 가지 원인이 있다. 우선 새 PC 게임이 출시되면 대다수 한국인은 이를 불법으로 다운로드 받는다. 한국에서는 P2P 다운로드가 현실적이라는 대중의 합의가 이루어져 있는 상태라 지난 수년 동안 이러한 현상이 거의 일반화된 형편이다. 그리고 개인적으로 특정 게임을 다운로드 받지 않는다고 하더라도 용산에 가면 불법 복제된 타이틀을 저렴한 가격에 구할 수 있다.

물론 모두가 불법 다운로드에 찬성하고 동참하는 것은 아니다. 그 수는 적지만 한국에도 확실히 불법 복제에 반대하는 사람들이 존재한다. 다만 불법적인 관행을 따르는 사람들에 비해 어떠한 형태로든 이를 따르지 않는 사람들의 수가 너무 적다는 점이 문제이다.

하지만 한국은 물가가 매우 높으면서도 상승률도 높고 임금은 서양에 비해 매우 낮다는 사실을 반드시 이해해야 한다. 그리고 대다수의 제품이 미국보다 훨씬 비싸다. 그것만으로도 정가를



주고 PC 게임을 구입할 것이냐 아니면 무료로 다운로드할 것이냐의 문제에 직면했을 때 대부분은 고민 없이 후자를 선택하게 된다.

흥미로운 사실은 소득이 많은 사람들도 이와 같은 불법적인 방법을 이용한다는 것이다. 예를 들어 서울에서 매우 성공적인 디자인회사를 설립해 사장으로 있는 내 친구도 어느 날 특정 타이틀에 대한 이야기가 나오자 자신이 어떻게 그 게임을 다운로드 받았으며 또 얼마나 좋아하는지 신나게 이야기했었다.

이는 마치 프랑스의 휴양지인 리비에라에서 뽀빠리를 입지 않은 여자가 특별하지 않은 것처럼 한국에서 게임을 불법 다운로드 하는 것은 정말 별거 아니어서 정가를 주고 게임을 구입하는 것이 오히려 더 어리석어 보인다. 콘솔게임에서도 동일한 방식이 적용되지만 이에 대해서는 다음 기회에 더욱 자세히 설명하겠다.

두 번째 이유는 한국에서는 한국개발사에서 개발하는 온라인 타이틀의 인기가 매우 높다는 것이다. 이곳에서는 PC 게임도 온라인 게임이 아니면 별로 인기가 없다. 이들 한국 타이틀은 일부 고객에게 맞는 업그레이드 및 아이템, 가입비 등을 포함해서 다운로드와 플레이가 무료이다.

일반적으로 기업과 개인은 더 큰 보상을 목적으로 이러한 위험을 무릅써 왔으며 넥슨의 카트라이더가 그 좋은 예라고 할 수 있다. 카트라이더는 마리오카트를 표절한 게임이라는 단점에도 불구하고 뛰어난 디자인과 무료 서비스 덕분에 전연령에서 부담 없이 즐길 수 있었다. 지금은 그 인기가 눈에 띄게 줄었지만 정말 한 때는 국민게임이라 불릴 정도의 높은 인기를 누렸으며 앞으로 오랫동안 기억될 것이다.



한국에서 게임 플레이는 PC 방이라 불리는 인터넷

카페에서 주로 이뤄진다. 물론 각자의 집에서 플레이하는 게이머들도 많지만 한국에서는 어디서나 쉽게 PC 방을 찾을 수 있고 최신 인기 게임이 모두 갖춰져 있으며 무엇보다 온라인 게임 플레이에 필요한 가입비를 PC 방 측에서 이미 지불해 놓고 있기 때문에 많은 수의 게이머가 PC 방을 이용한다.

비용도 비회원의 경우 시간당 1000~2000 원으로 상당히 저렴한 편이다. 하지만 대부분의 골수 이용자들은 맘에 드는 PC 방에 회원으로 가입하고 언제라도 가능할 때 건강에 나쁜 라면이나 담배, 캔 커피 등을 먹고 마시면서 방을 새가며 게임을 플레이한다.

솔직히 나도 몇 년 전에 담배부분만 빼고 PC 방에서 밤샘 게임을 해보았으나 다음날 너무 상태가 안 좋아 병원을 찾고 말았으니 절대 권장할 만한 행동은 아니다.

그러면 이제 본론으로 들어가 한국 PC 방에서 인기 높은 온라인 게임 10 개를 살펴보고 각 타이틀과 개발사에 대해서 알아보자. 참고로 본 자료는 한국의 대표적인 온라인 게임



리서치 사이트인 게임트릭스에서 조사한 7 월 24 일자 자료이다. 더불어 아이템매니아에서 제공한 아이템 판매순위도 주의 깊게 살펴보자.

## 1. 서든어택

장르: FPS

개발자: 게임하이

유통사: 넷마블(CJ 인터넷)

아이템 판매 순위: 5

무서운 인기를 구가하며 지난 36 주 동안 일위 자리를 지키고 있는 FPS 게임이다. 그 인기의 주된 원동력은 게임 내에서 벌어들인 현금과 포인트 모두로 업그레이드가 가능한 시스템이다.

집전화/핸드폰 요금을 통해서는 물론 SK 텔레콤과 KTF 와 같은 통신사와 연계해서 전화번호 등 사용자 개인정보를 제공하면 게임에서 사용할 수 있는 캐쉬를 제공하는 연계판매방식 등 지불 방식이 다양하다.

## 2. 스타크래프트(StarCraft)

장르: RTS

개발자: Blizzard

유통사: Blizzard

아이템 판매 순위: N/A

거의 10년이 다된 게임이지만 여전히 인기가 사그라질 기미가 보이지 않는다. 스타크래프트를 대체할 게임은 아마도 지난 5월 서울에서 개발이 발표된 스타크래프트 2 정도일 것이다. 그리고 아직도 한국에서는 하루 24시간 언제라도 TV에서 프로게이머의 경기를 시청할 수 있다.

## 3. 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)

장르: MMORPG

개발자: Blizzard

유통사: 손오공

아이템 판매 순위: 17

스타크래프트와 마찬가지로 한국에서 더 이상 설명이 필요 없는 인기 게임이다. 한국에서는 스타크래프트가 그런 것처럼 워크래프트 관련 게임은 모두 인기가 높아 이 MMORPG 게임이 경쟁 RTS 게임만큼 오래된 인기 게임은 아니지만 당분간 높은 인기는 사그라지지 않을 것 같다. 앞으로 WoW 중독으로 아이를 방치해두는 사건이 더 이상 발생하지 않기를 바란다.

#### 4. 스페셜포스

장르: FPS

개발자: 드래곤플라이

유통사: 네오위즈게임즈

아이템 판매 순위: 16

이슬람의 반이스라엘 조직인 헤즈볼라에서 내놓은 일인칭슈팅 게임과 혼동하지 마라. 한국의 인기 FPS 게임인 스페셜포스는 업그레이드 가능한 캐릭터와 무기를 제공해 플레이어가 자신에 맞는 플레이를 경험할 수 있다. 그리고 다른 인기 온라인게임과 마찬가지로 휴대전화를 통해 아이템을 구입하고 업그레이드가 가능하다.





## 5. 리니지 2

장르: MMORPG

개발사: 한빛소프트

유통사: 엔씨소프트

아이템 판매 순위: 6

엔씨소프트의 인기 온라인게임인 리니지의 후속게임으로 PC 방에 알맞은 가입기반을 갖추고 있다. 단, 리니지 2는 전편보다 인기는 높지만 아이템매니아에서 제공하는 자료에 따르면 아이템 판매 순위는 3 단계나 뒤쳐져 있다.



## 6. 리니지

장르: MMORPG

개발사: 엔씨소프트

유통사: 엔씨소프트



아이템 판매 순위: 3

스타크래프트와 마찬가지로 거의 10년 이상 높은 인기를 유지하고 있는 온라인 타이틀로 비록 서양에서는 큰 성공을 거두진 못했지만 한 때 3백만 명이 넘는 가입자를 보유했을 정도로 큰 인기를 누렸다. 물론 가입자 대부분은 한국인이었다.

## 7. 워크래프트 3(WarCraft 3)

장르: RTS

개발사: Blizzard

유통사: 한빛소프트

아이템 판매 순위: N/A

워크래프트 3도 스타크래프트, WoW와 마찬가지로 Blizzard는 한국에 아무리 고마워해도 부족할 것이다. Blizzard는 지난 5월 서울 올림픽공원에서 월드와이드 인비테이셔널을 개최해 가장 충성스러운 팬에게 작은 감사의 뜻을 표했다.

## 8. 던전앤파이터(Dungeon & Fighter)

장르: RPG

개발사: 네오플

유통사: 삼성전자

아이템 판매 순위: 2

다소 어설픈 제목의 이 RPG 게임은 2D의 아기자기한 그래픽과 실시간 액션 대전을 제공하면서 10대 중반의 청소년층에 인기가 매우 높다. 한국의 대다수 인기 온라인게임과 마찬가지로 고객맞춤식 지불방식과 연계판매방식을 채택하고 있다.

## 9. 오디션

장르: 아케이드/MMO

개발사: T3 엔터테인먼트

유통사: 예당온라인

아이템 판매 순위: 31

한국의 인기만화를 기반으로 제작된 오디션은 상당한 인기를 얻고 있으며 현재는 PSP와 핸드폰으로도 서비스되고 있다.

MMO 댄싱 게임인 오디션은 게임 내에서 의상과 액세서리 등을 구매할 수 있으며, 최근에는 중년 남성들이 이 게임을 이용해 여중고생들을 유혹하고 있다는 보도도 들어오고 있다.



## 10. 피파온라인(FIFA Online)

장르: 스포츠

개발사: EA / 네오위즈

유통사: 네오위즈게임즈

아이템 판매 순위: 14

한국인은 축구를 사랑한다. 콘솔 시장에서는 Konami의 워닝일레븐(Winning Eleven)의 인기가 더 높지만 온라인 시장에서는 한국의 네오위즈와 피망이 함께 개발한 EA의 피파온라인(FIFA Online)이 꾸준히 높은 인기를 누리고 있다.

위 리스트에서 언급한 휴대전화를 통한 아이템 구매 및 사용료 지불, 다양한 연계판매방식 등은 절대 과장이 아니다. 위 게임의 공식 홈페이지 어딜 가든 게이머의 관심과 돈, 개인정보 등을 구걸하는 반짝이는 링크와 로고들의 어지러운 향연을 만나 볼 수 있을 것이다.

이런 스타일은 수천 개의 네온사인과 조명으로 어두운 밤 하늘을 환하게 밝히면서 지나가는 행인의 눈을 사로잡는 서울의 일반적인 밤거리 풍경과 유사하다. 방문객들은 이러한 서울 밤거리 풍경에 호기심과 흥분을 나타내겠지만 온라인게임의 이러한 공격은 보통 서양게이머의 흥미를 이끌어내지 못한다.

이상이 한국 PC 게임산업의 현주소이다. 실질적인 소매시장은 죽고 앞으로도 당분간 살아날 가능성은 희박하지만 한국에서는 온라인시장만이 거의 유일하게 중요한 시장이므로 이는 그리 중요한 문제가 아니다.

분명 한국게임 시장에 불법복제가 존재하지만 게임업계는 가입과 게임 내 업그레이드 및 아이템 거래 등을 통해 현명하게 이 문제를 처리했다. 가입은 PC 방의 도움이 컸으며 게임 내 거래는 휴대전화와의 편리한 협력 관계 덕분이다.

한국에서는 PC 게임의 높은 인기 때문에 콘솔 시장이 크게 위축되었으나 Sony, Nintendo, Microsoft 는 한국에서 벌어지는 자신들의 작은 전쟁에서 승리하기 위해 최선을 다하고 있다. 이에 관해서는 한국의 콘솔 시장에 분석할 때 자세히 살펴보겠다.